

Министерство образования и науки Амурской области
Государственное профессиональное образовательное
автономное учреждение Амурской области
«Амурский казачий колледж»

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № 12
от «18» июня 2024 года

«Утверждаю»
Директор ГПОАУ АКК
С.С.Каюков

« 20 »



2024 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«Основы алгоритмики и логики»

Направленность: техническая
Уровень программы: стартовый (ознакомительный)
Возраст обучающихся: 9-17 лет
Срок реализации: 1 год (72 часа)

Составитель:

Рудникова Марина Александровна, методист

с. Тамбовка, 2024

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1.Комплекс основных характеристик программы	3
1.1.Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	8
1.3. Содержание программы	9
1.4. Планируемые результаты	12
Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий	13
2.1. Календарно - учебный график	13
2.2. Условия реализации программы	20
2.3.Формы аттестации	21
2.4. Оценочные материалы	22
2.5. Методические материалы.	24
2.6. Рабочая программа воспитания	25
3. Список литературы.	28
4. Приложения:	30
Приложение 1 Лист корректировки рабочей программы	
Приложение 2 Входное тестирование	
Приложение 3. Оценочный лист индивидуального проекта	

Раздел 1.Комплекс основных характеристик программы

1.1.Пояснительная записка

Направленность программы - техническая

Актуальность программы. Одной из важных проблем в России являются её недостаточная обеспеченность инженерными кадрами и низкий статус инженерного образования. Сейчас необходимо вести популяризацию профессии инженера. Интенсивное использование роботов в быту, на производстве и поле боя требует, чтобы пользователи обладали современными знаниями в области управления роботами, что позволит развивать новые, умные, безопасные и более продвинутое автоматизированные системы. Необходимо прививать интерес обучающихся к области робототехники и автоматизированных систем.

Данный курс даст возможность обучающимся закрепить и применить на практике знания, полученные в процессе изучения математики, физики, информатики, технологии. На занятиях по техническому творчеству обучающиеся соприкасаются со смежными образовательными областями. За счет использования запаса технических понятий и специальных терминов расширяются коммуникативные функции языка, углубляются возможности лингвистического развития обучающегося.

При ознакомлении с правилами выполнения технических и экономических расчетов при проектировании устройств и практическом использовании тех или иных технических решений обучающиеся знакомятся с особенностями практического применения математики. Осваивая приемы проектирования и конструирования, ребята приобретают опыт создания реальных и виртуальных демонстрационных моделей.

Дополнительная общеобразовательная программа «Основы алгоритмики и логики» имеет развивающий характер, направлена на формирование алгоритмического стиля мышления, логики рассуждения, умений формализации задачи и составления алгоритма ее решения. Данный курс представляет собой обучающий курс по работе в визуальной объектно-

ориентированной среде программирования. Графический язык программирования позволяет обучающимся создавать свои собственные интерактивные истории, игры и анимации, а затем дает возможность поделиться ими со всем миром. В ходе освоения программы обучающиеся получают базовые знания для дальнейшего освоения языков программирования высокого уровня.

Отличительные особенности программы, новизна программы заключается в использовании внутренних соревнований, как метода повышения вовлеченности обучающихся и заинтересованности в повышении качества собственного проекта. Полученные знания и навыки, которые приобретут обучающиеся, помогут им в будущем применять информационные технологии в учебной и познавательной деятельности, и в повседневной жизни. Scratch не просто язык программирования, а еще и интерактивная среда, где результаты действий визуализированы, что делает работу с программой понятной, интересной и увлекательной.

В ходе освоения содержания программы «Основы алгоритмики и логики» стартового уровня обучающиеся получают знания об особенностях и принципах работы в среде программирования Scratch, знакомятся с ее основными понятиями и терминами. Изучают интерфейс программы, вкладки и основные инструменты среды Scratch. Программа включает следующие темы: блоки по работе с костюмами и фонами, графический редактор, линейные алгоритмы, переменные, условные и циклические алгоритмы, списки, подпрограммы и их создание.

Изучение программы «Основы алгоритмики и логики» стартового уровня направлено на рассмотрение сложных тем процесса создания игр, булевой логики, многопоточности и синхронизации.

Адресат программы.

Программа адресована детям от 9 до 17 лет. Для обучения принимаются все желающие. Количество обучающихся в группе не более 12 человек.

Набор в группы осуществляется без специальной подготовки, от

обучающихся не требуется специальных знаний и умений. Группы формируются из обучающихся, проявляющих интерес к устройству машин, механизмов, конструированию простейших технических и электронных самоделок. Программа рассчитана на любой социальный статус обучающихся, имеющих различные интеллектуальные, технические, творческие способности. Мальчики и девочки обучаются совместно. Какие - либо требования к состоянию здоровья не предъявляются.

Обучение проводится с учётом индивидуальных способностей детей, их уровня знаний и умений.

Состав групп – разновозрастной. Это обучающиеся младшего школьного возраста (9-11 лет), подросткового (11-14 лет) и юношеского (15-17 лет). Количественный состав диктуется материально-технической базой, санитарно-эпидемиологическими правилами и нормами, психофизиологическими возможностями учащегося и педагога в техническом творчестве при индивидуально-групповых занятиях.

К специфическим особенностям младшего школьного возраста относятся впечатлительность, восприимчивость, готовность к действию, послушание, подражательность, тщательность в выполнении заданий, направленность на внешний мир. В младшем школьном возрасте начинается процесс формирования личности за счет развития структур сознания ребенка. В этом возрасте учащийся с охотой и желанием принимает цели, предложенные педагогом, но с каждым годом взросления у учащегося возникает потребность быть субъектом своей деятельности, то есть иметь право и осуществлять это право в порождении частных целей в своих конкретных деятельности. В мотивационной сфере сознания младших школьников появляется ориентация на процесс. Его главное значение заключается в присвоении знаний и опыта поведения, начинается своеобразная «закладка» мотивов самосовершенствования и самоопределения, возникает потребность в самооценке, как в основе формирования самопознания и внутренней позиции личности. Ведущая педагогическая идея в работе с младшими школьниками –

формирование первоначальных детских убеждений, построенных на главных постулатах общечеловеческих ценностей, создание ситуации успеха в учебной деятельности, которая может стать «пусковым механизмом» дальнейшего развития личности, закладкой фундамента эмоциональной направленности личности на познавательный интерес.

Для учащихся подросткового возраста 11 – 14 лет на первый план выходят интересы, которые можно реализовывать в группе сверстников – единомышленников, актуальным становится профессиональное самоопределение, особенно к 9 классу. Занятия по программе могут дать каждому учащемуся возможность пережить радость достижения, осознать свои возможности, поверить в себя. Создание благоприятных условий для творчества, для возможности творческого поиска и самовыражения играет немаловажную роль в развитии творческих способностей учащихся.

В старшем подростковом возрасте дети уже практически сформировавшиеся интеллектуально развитые личности. У них есть свое мнение и свой вкус. Они готовы вести обсуждение по любому вопросу, аргументировано доказывать свое мнение. Все большее место в их жизни занимает учеба, репетиторы и мысли о поступлении.

Психологические, личностные изменения у подростка происходят неравномерно. Подросток заявляет о себе, как о взрослом человеке, но порой совершает детские поступки.

Потребность в признании собственной взрослости в этом возрасте максимальна, а социальная жизнь, которую ведет подросток, в основе своей остается прежней: ребенок также ходит в школу, делает домашние задания, общается с друзьями и семьей. Эта потребность в изменениях и невозможность их совершить зачастую вызывает конфликты подростка с родителями и учителями. Дети в этом возрасте – это «гипертрофированные», преувеличенные взрослые, которые на все имеют свое мнение, без конца его высказывают и не готовы учитывать мнение других людей. Но, несмотря на то, что подросток не готов слушать других, к его мнению стоит прислушиваться и подросток

ответит взаимностью.

Объем и срок реализации программы 72 часа, учебная нагрузка – 2 часа в неделю, программа рассчитана на 1 год обучения.

Формы организации занятий

Образовательный процесс организован по принципу «от простого к сложному, от теории к практике». Занятия проводятся по группам. В группе количество обучающихся 10-12 человек. Группы формируются из обучающихся разного возраста (9-13, 14-17 лет). Состав группы обучающихся - постоянный.

Форма обучения: очная, с возможностью применения дистанционных технологий.

Возможна реализация программы в дистанционном режиме согласно ст. 13, ст. 16 Федерального закона от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» и Приказа Минобрнауки РФ от 06 мая 2005 г. № 137 «Об использовании дистанционных образовательных технологий»

Программа составлена в соответствии с Концепцией развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014г. № 1726-р), Методических рекомендаций по разработке и реализации дополнительных общеобразовательных программ ГАУ ДПО «АмурИРО», Устава колледжа, Правил внутреннего распорядка, Правил по технике безопасности, пожарной безопасности.

Уровень программы - стартовый (ознакомительный), предполагает использование и реализацию общедоступных и универсальных форм организации материала, минимальную сложность предлагаемого для освоения содержания программы; развитие мотивации к определённому виду

деятельности.

Особенности организации образовательного процесса

Форма реализации образовательной программы - традиционная модель, которая представляет собой линейную последовательность освоения содержания в течение одного года обучения в одной образовательной организации.

Организационные формы обучения.

Занятия проводятся по группам, индивидуально или всем составом. Группы формируются из обучающихся одного или разного возраста. Состав группы обучающихся – постоянный.

Режим занятий

Продолжительность одного академического часа – 45 мин. Перерыв между учебными занятиями – 10 минут для отдыха и проветривания помещений. Общее количество часов в неделю – 2 часа. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа.

Режим организации занятий по данной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе определяется календарно-тематическим планом и соответствует нормам, утвержденным Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: Формирование интереса к миру электроники, робототехники и компьютерных технологий.

Задачи программы:

- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;

- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций;
- сформировать представление о профессии «программист».
- развивать критическое мышление, изобретательность, пространственное воображение;
- формировать учебную мотивацию и мотивацию к творческому поиску;
- развивать способности осознанно ставить перед собой конкретные задачи, разбивать их на отдельные этапы и добиваться их выполнения.
- воспитывать дисциплинированность, ответственность, самоорганизацию;
- формировать организаторские и лидерские качества;
- формировать чувство коллективизма и взаимопомощи.

1.3. Содержание программы

Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации (контроле)
		Всего	Теория	Практика	
1.	Модуль 1. Работа со средой Scratch.	6	3	3	
1.1	Вводное занятие.	2	1	2	Наблюдение
1.2	Повторение основ Scratch. Переменные, списки и подпрограммы.	4	1	3	Входное тестирование Анализ выполнения ПЗ
2.	Модуль 2. Создание простой анимации.	4	1	3	
2.1	Проект «Аквалангист».	2	1	1	Наблюдение, фронтальный опрос
2.2	Проект «Угадай мультфильм».	2	-	2	Наблюдение, фронтальный опрос
3.	Модуль 3. Клоны. Создание клонов.	8	1	7	

3.1	Проект «Кот работник склада».	2	1	1	Наблюдение, фронтальный опрос
3.2	Проект «Ну, погоди».	2	-	2	Наблюдение, фронтальный опрос
3.3	Проект «Стрельба по шарикам».	2	-	2	Наблюдение, фронтальный опрос
3.4	Проект «Agar.io».	2	-	2	Наблюдение, фронтальный опрос
4.	Модуль 4. Блок «Перо». Работа с пером.	10	2	8	
4.1	Проект «Рисование геометрических фигур».	4	2	2	Наблюдение, фронтальный опрос Анализ выполнения ПЗ
4.2	Проект «Рисование узоров».	2	-	2	Анализ выполнения ПЗ
4.3	Проект «Рисование букв с помощью подпрограмм».	2	-	2	Анализ выполнения ПЗ
4.4	Проект «Новогодняя открытка».	2	-	2	Анализ выполнения ПЗ
5.	Модуль 5. Создание игр.	26	6	20	
5.1	Проект «Пазлы».	2	1	1	Наблюдение, фронтальный опрос
5.2	Проект «Гонки».	4	1	3	Наблюдение, фронтальный опрос
5.3	Проект «Шашки».	4	1	3	Наблюдение, фронтальный опрос Анализ выполнения ПЗ
5.4	Проект «Игра-платформер».	4	1	3	Наблюдение, фронтальный опрос Анализ выполнения ПЗ

5.5	Проект «Танчики».	2	-	2	Анализ выполнения ПЗ
5.6	Создание сценария игры ко Дню Марио. Подготовка спрайтов и сцен.	4	2	2	Наблюдение, фронтальный опрос Анализ выполнения ПЗ
5.7	Создание игры ко Дню Марио.	4	-	4	Анализ выполнения ПЗ
5.8	Работа с импортом игры на другие устройства.	2	1	1	Наблюдение, фронтальный опрос
6.	Модуль 6. Создание мультфильмов.	18	4	14	
6.1	Блок «Текс в речь» Работа с музыкой.	2	1	1	Наблюдение, фронтальный опрос
6.2	Подготовка и сбор материалов. Составление макета мультфильма.	2	1	1	Наблюдение, фронтальный опрос
6.3	Работа со спрайтами и фонами.	2	1	1	Наблюдение, фронтальный опрос
6.4	Работа над проектом мультфильма.	4	-	4	Анализ выполнения ПЗ
6.5	Работа с импортом мультфильма на другие устройства.	2	1	1	Наблюдение, фронтальный опрос
6.6	Итоговое обобщение материала по программе.	6	-	6	Наблюдение Анализ выполнения ПЗ и защиты проекта.
Итого		72	17	55	

Модуль 1. Работа со средой Scratch (6 часов).

Теоретическая часть (3 часа). Правила работы в компьютерном кабинете. Инструктаж по техники безопасности. Введение в курс программирования на Scratch. Ознакомление с программой обучения на год. Повторение понятий:

алгоритм, блок-схема, переменная, список и подпрограмма.

Практическая часть (3 часа). Создание игры или мультфильма с использованием переменных, списка и подпрограмм.

Модуль 2. Создание простой анимации (4 часа).

Теоретическая часть (1 час). Основные приёмы составления линейных, условных и циклических алгоритмов в среде Scratch, работа с музыкой и звуком. Передача сообщений.

Практическая часть (3 часа). Составление проектов «Угадай мультфильм», «Аквалангист».

Модуль 3. Клоны. Создание клонов (8 часов).

Теоретическая часть (1 час). Знакомство с понятием клонов. Скрипты для создания клонов.

Практическая часть (7 часов). Составление проектов с использованием клонов.

Модуль 4. Блок «Перо». Работа с пером (10 часов).

Теоретическая часть (2 часа). Применение скриптов блока «Перо». Понятие координатной плоскости. Рисование по координатам. Использование подпрограмм (другие блоки). Цикл в цикле. Узоры и орнаменты.

Практическая часть (8 часов). Составление проектов с рисованием букв, фигур, узоров, орнаментов.

Модуль 5. Создание игр (26 часов).

Теоретическая часть (6 часов). Переменные, списки. Использование переменных для игр. Сюжет игры.

Практическая часть (20 часа). Создание проектов-игр по заданной теме и составление игры ко Дню Марио.

Модуль 6. Создание мультфильмов (18 часов).

Теоретическая часть (4 часа). Блок «Текст в речь». Работа с музыкой. Работа с графическим и растровым редактором. Работа со сценой. Работа с импортом мультфильма на другие устройства.

Практическая часть (14 часов). Создание проекта анимации по заданной

теме. Создание индивидуального проекта, защита проекта.

1.4. Планируемые результаты

В результате изучения программы «Основы алгоритмики и логики» обучающиеся:

- изучат функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- сформируют навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- сформируют навыки разработки проектов: интерактивных игр, мультфильмов, интерактивных презентаций;
- сформируют представление о профессии «программист».
- разовьют критическое мышление, изобретательность, пространственное воображение;
- сформируют учебную мотивацию и мотивацию к творческому поиску;
- разовьют способности осознанно ставить перед собой конкретные задачи, разбивать их на отдельные этапы и добиваться их выполнения.
- воспитают в себе дисциплинированность, ответственность, самоорганизацию;
- сформируют организаторские и лидерские качества;
- сформируют чувство коллективизма и взаимопомощи.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарно - учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	Модуль 1. Работа со средой Scratch							
1.1	Тема: Вводное занятие.							
1.1.1	Сентябрь (6 занятий)	13.09. 2024	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	Беседа	1	Правила работы в компьютерном кабинете. Инструктаж по технике	Учебный кабинет №1	Наблюдение

						безопасности.		
1.1.2		13.09.2024	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	Беседа	1	Введение в курс программирования на Scratch. Ознакомление с программой обучения на год.	Учебный кабинет №1	Наблюдение
1.2	Тема: Повторение основ Scratch. Переменные, списки и подпрограммы.							
1.2.1		20.09.2024	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	Беседа	1	Повторение понятий: алгоритм, блок-схема, переменная, список и подпрограмма.	Учебный кабинет №1	Входное тестирование
1.2.2		20.09.2024	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание игры с несколькими уровнями и фонами.	Учебный кабинет №1	
1.2.3		27.09.2024	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	ПЗ	1	Создание мультфильма использованием переменных, списка и подпрограмм.	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
1.2.4		27.09.2024	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание мультфильма использованием переменных, списка и подпрограмм.	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
2	Модуль 2. Создание простой анимации.							
2.1	Тема: Проект «Аквалангист».							
2.1.1	Октябрь (8 занятий)	04.10.2024	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	Беседа	1	Основные приёмы составления линейных, условных циклических алгоритмов в среде Scratch, работа с музыкой и звуком. Передача сообщений.	Учебный кабинет №1	Наблюдение

2.1.2		04.10.2024	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание проекта «Аквалангист»	Учебный кабинет №1	Фронтальный опрос
2.2	Тема: «Угадай мультфильм».							
2.2.1		11.10.2024	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	ПЗ	1	Создание проекта «Угадай мультфильм»	Учебный кабинет №1	Наблюдение
2.2.2		11.10.2024	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание проекта «Угадай мультфильм»	Учебный кабинет №1	Фронтальный опрос
3	Модуль 3. Клоны. Создание клонов.							
3.1	Тема: Проект «Кот - работник склада».							
3.1.1		18.10.2024	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	Беседа	1	Знакомство с понятием клонов. Скрипты для создания клонов.	Учебный кабинет №1	Наблюдение
3.1.2		18.10.2024	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание проекта «Кот - работник склада».	Учебный кабинет №1	Фронтальный опрос
3.2	Тема: Проект «Ну, погоди».							
3.2.1		25.10.2024	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	ПЗ	1	Создание проекта «Ну, погоди».	Учебный кабинет №1	Наблюдение
3.2.2		25.10.2024	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание проекта «Ну, погоди».	Учебный кабинет №1	Фронтальный опрос
3.3	Тема: Проект «Стрельба по шарикам».							
3.3.1	Ноябрь (10 занятий)	01.11.2024	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	ПЗ	1	Создание проекта «Стрельба по шарикам».	Учебный кабинет №1	Наблюдение
3.3.2		01.11.2024	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание проекта «Стрельба по шарикам».	Учебный кабинет №1	Фронтальный опрос
3.4	Тема: Проект «Agar.io».							
3.4.1		08.11.2024	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	ПЗ	1	Создание проекта «Agar.io».	Учебный кабинет №1	Наблюдение
3.4.2		08.11.2024	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание проекта «Agar.io».	Учебный кабинет №1	Фронтальный опрос
4.	Модуль 4. Блок «Перо». Работа с пером.							

4.1	Тема: Проект «Рисование геометрических фигур».							
4.1.1		15.11.2024	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	Беседа	1	Применение скриптов блока «Перо». Понятие координатной плоскости. Рисование по координатам.	Учебный кабинет №1	Наблюдение
4.1.2		15.11.2024	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	Беседа	1	Использование подпрограмм (другие блоки). Цикл в цикле. Узоры и орнаменты.	Учебный кабинет №1	Фронтальный опрос
4.1.3		22.11.2024	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	ПЗ	1	Создание проекта «Рисование геометрических фигур».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
4.1.4		22.11.2024	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание проекта «Рисование геометрических фигур».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
4.2	Тема: Проект «Рисование узоров».							
4.2.1		29.11.2024	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	ПЗ	1	Создание проекта «Рисование узоров».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
4.2.2		29.11.2024	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание проекта «Рисование узоров».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
4.3	Тема: Проект «Рисование букв с помощью подпрограмм».							
4.3.1	Декабрь (8 занятий)	06.12.2024	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	ПЗ	1	Создание проекта «Рисование букв с помощью подпрограмм».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
4.3.2		06.12.2024	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание проекта «Рисование букв с помощью подпрограмм».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
4.4	Тема: Проект «Новогодняя открытка».							
4.4.1		13.12.2024	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	ПЗ	1	Создание проекта	Учебный кабинет	Анализ выполнения

						«Новогодняя открытка».	№1	ия ПЗ
4.4.2		13.12.2024	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание проекта «Новогодняя открытка».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
5.	Модуль 5. Создание игр.							
5.1	Тема: Проект «Пазлы».							
5.1.1		20.12.2024	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	Беседа	1	Переменные, списки. Использование переменных для игр. Сюжет игры.	Учебный кабинет №1	Наблюдение
5.1.2		20.12.2024	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание проекта «Пазлы».	Учебный кабинет №1	Фронтальный опрос
5.2	Тема: Проект «Гонки».							
5.2.1		27.12.2024	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	Беседа	1	Переменные, списки. Использование переменных для игр.	Учебный кабинет №1	Наблюдение
5.2.2		27.12.2024	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание проекта «Гонки».	Учебный кабинет №1	Фронтальный опрос
5.2.3	Январь (6 занятий)	11.01.2024	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	ПЗ	1	Доработка проекта «Гонки».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
5.2.4		11.01.2024	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Доработка проекта «Гонки».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
5.3	Тема: Проект «Шашки».							
5.3.1		10.01.2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	Беседа	1	Переменные, списки. Использование переменных для игр.	Учебный кабинет №1	Наблюдение
5.3.2		10.01.2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание проекта «Шашки».	Учебный кабинет №1	Фронтальный опрос
5.3.3		17.01.2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	ПЗ	1	Доработка проекта «Шашки».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
5.3.4		17.01.2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Доработка проекта «Шашки».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ

5.4	Тема: Проект «Игра-платформер».							
5.4.1	Февраль (10 занятий)	24.01. 2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	Беседа	1	Переменные, списки. Использование переменных для игр.	Учебный кабинет №1	Наблюден ие
5.4.2		24.01. 2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание проекта «Игра - платформер».	Учебный кабинет №1	Фронталь ный опрос
5.4.3		31.01. 2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	ПЗ	1	Доработка проекта «Игра - платформер».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнен ия ПЗ
5.4.4		31.01. 2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Доработка проекта «Игра - платформер».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнен ия ПЗ
5.5	Тема: Проект «Танчики».							
5.5.1		07.02. 2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	пз	1	Создание проекта «Танчики».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнен ия ПЗ
5.5.2		07.02. 2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	пз	1	Создание проекта «Танчики».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнен ия ПЗ
5.6	Тема: Создание сценария игры ко Дню Марио. Подготовка спрайтов и сцен.							
5,6.1		14.02. 2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	Беседа	1	Переменные, списки. Использование переменных для игр.	Учебный кабинет №1	Наблюден ие
5.6.2		14.02. 2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	Беседа	1	Переменные, списки. Использование переменных для игр. Сюжет игры.	Учебный кабинет №1	Фронталь ный опрос
5.6.3		21.02. 2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	ПЗ	1	Создание сценария игры	Учебный кабинет №1	Анализ выполнен ия ПЗ
5.6.4		21.02. 2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Подготовка спрайтов и сцен.	Учебный кабинет №1	Анализ выполнен ия ПЗ
5.7	Тема: Создание игры ко Дню Марио.							
5.7.1	Март (8 занятий)	28.02. 2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	ПЗ	1	Создание игры ко Дню Марио.	Учебный кабинет №1	Анализ выполнен ия ПЗ
5.7.2		28.02. 2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание игры ко Дню Марио.	Учебный кабинет	Анализ выполнен

							№1	ия ПЗ
5.7.3		14.03.2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	пз	1	Создание игры ко Дню Марио.	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
5.7.4		14.03.2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание игры ко Дню Марио.	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
5.8	Тема: Работа с импортом игры на другие устройства.							
5.8.1		21.03.2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	Беседа	1	Работа с импортом игры на другие устройства.	Учебный кабинет №1	Наблюдение
5.8.2		21.03.2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Выполнение импорта игры на другие устройства.	Учебный кабинет №1	Фронтальный опрос
6.	Модуль 6. Создание мультфильмов.							
6.1	Тема: Блок «Текст в речь» Работа с музыкой.							
6.1.1		28.03.2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	Беседа	1	Блок «Текст в речь». Работа с музыкой. Работа с графическим и растровым редактором. Работа со сценой.	Учебный кабинет №1	Наблюдение
6.1.2		28.03.2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Создание проекта с применением блока «Текст в речи». Работа с музыкой.	Учебный кабинет №1	Фронтальный опрос
6.2	Тема: Подготовка и сбор материалов. Составление макета мультфильма.							
6.2.1	Апрель (8 занятий)	04.04.2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	Беседа	1	Подготовка и сбор материалов. Составление макета мультфильма	Учебный кабинет №1	Наблюдение
6.2.2		04.04.2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Подготовка и сбор материалов. Составление макета мультфильма.	Учебный кабинет №1	Фронтальный опрос
6.3	Тема: Работа со спрайтами и фонами.							
6.3.1		11.04.	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	Беседа	1	Работа со	Учебный кабинет	Наблюдение

		2025				спрайтами и фонами.	кабинет №1	ие
6.3.2		11.04.2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Работа со спрайтами и фонами.	Учебный кабинет №1	Фронтальный опрос
6.4	Тема: Работа над проектом мультфильма.							
6.4.1		18.04.2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	ПЗ	1	Работа над проектом мультфильма «Путешествие по родному селу».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
6.4.2		18.04.2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	пз	1	Работа над проектом мультфильма «Путешествие по родному селу».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
6.4.3		25.04.2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	ПЗ	1	Работа над проектом мультфильма «Путешествие по родному селу».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
6.4.4		25.04.2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	пз	1	Работа над проектом мультфильма «Путешествие по родному селу».	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
6.5	Тема: Работа с импортом мультфильма на другие устройства.							
6.5.1	Май (8 занятий)	02.05.2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	Беседа	1	Работа с импортом мультфильма на другие устройства.	Учебный кабинет №1	Наблюдение
6.5.2		02.05.2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	ПЗ	1	Работа с импортом мультфильма на другие устройства.	Учебный кабинет №1	Фронтальный опрос
6.6	Тема: Итоговое обобщение материала по программе.							
6.6.1		16.05.2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	пз	1	Выполнение итогового проекта	Учебный кабинет №1	Наблюдение
6.6.2		16.05.2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	пз	1	Выполнение итогового	Учебный кабинет	Наблюдение

						проекта	№1	ие
6.6.3		23.05.2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	пз	1	Выполнение итогового проекта	Учебный кабинет №1	Наблюдение
6.6.4		23.05.2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	пз	1	Выполнение итогового проекта	Учебный кабинет №1	Наблюдение
6.6.5		30.05.2025	15 ⁰⁰ - 15 ⁴⁵	пз	1	Защита проекта	Учебный кабинет №1	Анализ выполнения ПЗ
6.6.6		30.05.2025	15 ⁵⁵ - 16 ⁴⁰	пз	1	Защита проекта	Учебный кабинет №1	Анализ защиты проекта

2.2. Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Помещение: Учебный кабинет №1, оборудованный в соответствии с санитарными нормами.

№ п/п	Наименование	Количество
1.	столы и стулья для педагога	1 комплект
2.	столы и стулья для обучающихся	12 комплект
3.	ноутбуки Aquarius CMP NS685U R11	12
4.	наушники накладного типа	12
5.	интерактивная панель со встроенным и дополнительным вычислительным блоком NextPa	1
6.	WEB-камера CBR	1
7.	флипчарт	1
8.	светильники настольные	12
9.	мышки компьютерные	12
10.	клавиатуры	12
11.	стеллаж	1
12.	тумбочка	1

Рекомендуемое учебное оборудование рассчитано на группу из 12 обучающихся.

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования с высшим или средним профессиональным (педагогическим) образованием. Педагог,

осуществляющий образовательную деятельность по программе, должен иметь знания в области информационных технологий.

2.3.Формы аттестации

Педагогический мониторинг позволяет систематически отслеживать результативность реализации программы. Мониторинг включает в себя традиционные формы контроля: фронтальный опрос и промежуточную аттестацию результатов обучения детей.

Фронтальный опрос осуществляется после изучения отдельных тем, раздела программы. В практической деятельности результативность оценивается качеством выполнения практических работ, поиску и отбору необходимого материала, умению работать с различными источниками информации. Анализируются положительные и отрицательные стороны работы, корректируются недостатки. Контроль знаний осуществляется с помощью заданий педагога (решение практических задач средствами языка программирования); взаимоконтроля, самоконтроля и др. Они активизируют, стимулируют работу обучающихся, позволяют более полно проявлять полученные знания, умения, навыки.

Форма контроля: наблюдение, фронтальный опрос, решение кейсов и практических заданий.

Промежуточный контроль осуществляется в конце I полугодия учебного года.

Форма контроля: Входное тестирование (Приложение 2).

Формы организации промежуточного контроля:

Метод проектов – технология организации образовательных ситуаций, в которых обучающийся ставит и решает собственные задачи, технология сопровождения самостоятельной деятельности обучающегося.

Метод кейсов (метод конкретных ситуаций) – техника обучения, использующая описание реальных экономических, социальных и бизнес-ситуаций. Обучающиеся должны исследовать ситуацию, разобраться в сути

проблем, предложить возможные решения и выбрать лучшее из них,

Аквариум – одна из разновидностей деловой игры, напоминающая реалити-шоу. При этом заданную ситуацию обыгрывают 2-3 участника. Остальные наблюдают со стороны и анализируют не только действия участников, но и предложенные ими варианты, идеи.

2.4. Оценочные материалы

Система контроля знаний и умений обучающихся представляется в виде учёта результатов по итогам выполнения заданий отдельных кейсов и посредством наблюдения, анализа выполнения практических заданий, отслеживания динамики развития обучающегося.

Критерии оценивания обучающихся:

№ п/п	Ф.И.О. учащегося	Сложность продукта а (от 0 до 5)	Соответствие продукта поставленной задаче (от 0 до 5)	Презентация продукта. Степень владения специальными терминами (от 0 до 5)	Степень увлечённости продуктом и стремление к оригинальности (от 0 до 5)
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					

В конце учебного года обучающиеся проходят защиту индивидуальных/групповых проектов. Индивидуальный/групповой проект оценивается формируемой комиссией. Состав комиссии не менее 3-х

человек.

Оценочный лист результатов предварительной аттестации обучающихся.

Срок проведения: декабрь, май.

Цель: оценка роста качества знаний и практического их применения за период обучения.

Форма проведения: практическое задание, контрольное занятие, отчетные мероприятия (соревнования, конкурсы и т.д.).

Содержание аттестации: сравнительный анализ качества выполненных работ начала и конца учебного года (выявление уровня знаний и применения их на практике). Форма оценки: уровень (высокий, средний, низкий).

Оценочный лист:

№ п/п	Параметры оценки	Критерии оценки		
		Низкий уровень	Средний уровень	Высокий уровень
1	Техническое исполнение	Не умение самостоятельно составить программу	Лёгкий уровень составленных программ, ошибки в построении алгоритмов	Использование сложных технологических приёмов (условные алгоритмы, переменные, списки, подпрограммы)
2	Творческое исполнение	Отсутствие творческого подхода	Творческий замысел воплощён частично	В работе воплощён творческий замысел.
3	Личностный рост	Не усидчивость, не умение работать самостоятельно	Слабая усидчивость, не полная самостоятельность	Самостоятельность в работе, дисциплинированность, аккуратность
4	Личностные достижения (участие в конкурсах)	Не участвовал	Участие без призового места	Работа заняла призовое место

2.5. Методические материалы.

В образовательном процессе используются следующие методы:

- 1) объяснительно-иллюстративный;
- 2) метод проблемного изложения (постановка проблемы и решение её самостоятельно или группой);
- 3) проектно-исследовательский;
- 4) наглядный: демонстрация плакатов, схем, таблиц, диаграмм, использование технических средств, просмотр видеороликов;
- 5) практический: практические задания, анализ и решение проблемных ситуаций и т. д.

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности обучающихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения значительно влияет персональный состав группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

Формы обучения: фронтальная – предполагает работу педагога сразу со всеми обучающимися в едином темпе и с общими задачами. Для реализации обучения используется компьютер педагога, интерактивный комплекс, посредством которых учебный материал демонстрируется всей группе.

Занятия проводятся с применением следующих методических материалов: методические рекомендации, дидактический материал (игры; сценарии; задания, задачи, способствующие «включению» внимания, восприятия, мышления, воображения обучающихся), учебно-планирующая документация (рабочие программы), диагностический материал (кроссворды, анкеты, тестовые и кейсовые задания), наглядный материал, аудио и видео материал.

2.6. Рабочая программа воспитания

Занятия по данной программе позволяют воспитывать у обучающихся дух коллективизма, прививает целеустремлённость, развивает внимательность, интерес к технике и техническое мышление.

Готовить подрастающее поколение к конструкторско-технологической деятельности – это значит учить наблюдать, размышлять, представлять, фантазировать и предполагать форму, устройство (конструкцию) изделия. Техническое моделирование и конструирование обучающихся формирует познавательные интересы, самостоятельность их мышления, удовлетворение потребностей в труде и подготовку к свободному, осознанному выбору направления будущей профессиональной деятельности. Важно создать условия для развития личности каждого ребенка, раскрытия его способностей к техническому творчеству.

Включить ребенка в практическую творческую деятельность, научить формировать стоящие перед ним задачи и находить целесообразные варианты

их решения, получить желаемый результат. Обучать и воспитывать с учетом их возраста, различной степени подготовки, способностей, характера, условий жизни.

Воспитательный компонент осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

- 1) Гражданско-патриотическое
- 2) Нравственное и духовное воспитание;
- 3) Воспитание положительного отношения к труду и творчеству;
- 4) Интеллектуальное воспитание;
- 5) Здоровье сберегающее воспитание;
- 6) Правовое воспитание и культура безопасности;
- 7) Воспитание семейных ценностей;
- 8) Формирование коммуникативной культуры;
- 9) Экологическое воспитание.

Цель – формирование гармоничной личности с широким мировоззренческим кругозором, с серьезным багажом теоретических знаний и практических навыков, посредством информационно-коммуникативных технологий. Формы воспитательной работы: викторина, экскурсии, игровые программы, диспуты. Методы: беседа, мини-викторина, моделирование, наблюдения, столкновения взглядов и позиций, проектный, поисковый.

Планируемый результат: повышение мотивации к изобретательству и созданию собственных конструкций; сформированность настойчивости в достижении цели, стремление к получению качественного законченного результата; умение работать в команде; сформированность нравственного, познавательного и коммуникативного потенциалов личности.

В соответствии с основными принципами государственной политики в сфере образования воспитательная работа осуществляется по следующим направлениям организации воспитания и социализации обучающихся:

Гражданско-патриотическое - формирование основ гражданственности (патриотизма) как важнейших духовно-нравственных и социальных ценностей,

готовности к активному проявлению профессионально значимых качеств и умений в различных сферах жизни общества.

Нравственное и духовное воспитание – обучение обучающихся пониманию смысла человеческого существования, ценности своего существования и ценности существования других людей.

Воспитание положительного отношения к труду и творчеству – формирование у обучающихся представлений об уважении к человеку труда, о ценности труда и творчества для личности, общества и государства. Интеллектуальное воспитание – оказание помощи в развитии в себе способности мыслить рационально, эффективно проявлять свои интеллектуальные умения в окружающей жизни.

Здоровьесберегающее воспитание – демонстрация значимости физического и психического здоровья человека; воспитание понимания важности здоровья для будущего самоутверждения; обучение правилам безопасного поведения обучающихся на улице и дорогах.

Социокультурное и медиакультурное воспитание – формирование у обучающихся представлений о таких понятиях как «толерантность», «миролюбие», «гражданское согласие», «социальное партнерство», развитие опыта противостояния таким явлениям как «социальная агрессия», «межнациональная рознь», «экстремизм», «терроризм», «фанатизм» (например, на этнической, религиозной, спортивной, культурной или идейной почве).

Правовое воспитание и культура безопасности – формирования у обучающихся правовой культуры, представлений об основных правах и обязанностях, о принципах демократии, об уважении к правам человека и свободе личности, формирование электоральной культуры.

Воспитание семейных ценностей – формирование у обучающихся ценностных представлений об институте семьи, о семейных ценностях, традициях, культуре семейной жизни.

Формирование коммуникативной культуры – формирование у обучающихся дополнительных навыков коммуникации, включая

межличностную коммуникацию, межкультурную коммуникацию.

Экологическое воспитание – воспитание у обучающихся любви к родному краю как к своей малой Родине.

Художественно-эстетическое воспитание – обогащение чувственного, эмоционально-ценностного, эстетического опыта обучающихся; развитие художественно-образного мышления, способностей к творчеству.

Календарный план воспитательной работы.

№ п/п	Название мероприятия, события	Форма проведения	Сроки проведения
1	Инструктаж по технике безопасности при работе в мастерской, правила поведения на занятиях, игра-викторина «Опасности вокруг меня» (профилактика несчастных случаев с участием детей)	Лекция, игра	02.09.2024
2	Игры на знакомство и командообразование, познавательная-развлекательная игра «От улыбки станет всем светлей»	Игра	07.10.2024
3	Беседа о сохранении материальных ценностей, бережном отношении к оборудованию. Беседа: «С чего начинается взрослость?»	Беседа	11.11.2024
4	Защита проектов внутри группы. Мониторинг уровня усвоения образовательной программы, уровня воспитанности обучающимися	Выставка	16.12.2024
5	Подготовка и участие в творческих конкурсах и соревнованиях различного уровня. Конкурс по начальному техническому моделированию	Конкурс, беседа	13.01.2025
6	Подготовка к участию в лыжном пробеге "Пограничная тропа"	Беседа	10.02.2025
7	Беседа о празднике «День защитника Отечества», «Герои Отечества – наши земляки»	Беседа	10.03.2025
8	Занятия «Кем быть?» игра-викторина по профориентации. Всемирный день авиации и космонавтики (12.04)-беседа «Космос». Отчетная выставка творческих работ обучающихся.	Беседа, игра, выставка	14.04.2025

3. Список литературы.

Литература для педагога

1.Виницкий Ю.А. Scratch и Arduino для юных программистов и конструкторов. / Ю.А. Виницкий, А.Т. Григорьев [и др.]. - Санкт Петербург: БХВ-Петербург, 2018. - 176 с.

2. Пашковская Ю.В. Творческие задания в среде Scratch: рабочая тетрадь для 5-6 классов. / Ю.В. Пашковская. - Москва: Эксмо, 2018. - 195 с.
3. Сорокина Т.Е. Практикум по программированию в среде Scratch. / Т.Е. Сорокина, А.Ю. Босова - Москва: Бином. Лаборатория знаний, 2019. - 144 с.
4. Уфимцева П.Е. Обучение программированию младших школьников в системе дополнительного образования с использованием среды разработки Scratch / П.Е. Уфимцева. - МОО «Фонд развития науки и культуры»: Наука и перспективы, 2018. - 29-35 с.
5. Уэйнрайт Макс. Програмируем на Scratch. Приключения в джунглях -Clever, 2019.-32 с.

Интернет ресурсы

1. Образовательная система Scratch [Электронный ресурс] URL:
<https://scratch.mit.edu/>.
2. Образовательный портал CodingKids [Электронный ресурс] URL:
<https://codingkids.ru/40-luchshih-knig-dlya-obucheniya-detej/>.
3. Онлайн школа TutorOnline.ru [Электронный ресурс] URL:
<https://vk.com/tutoronline>.

Литература для обучающихся и родителей

1. Голиков Д.В. ScratchJr для самых юных программистов. - СПб.: БХВ-Петербург, 2020. - 97 с.
2. Голиков Д.В. Scratch 3 для юных программистов. - СПб.: БХВ-Петербург, 2020. - 168 с.

ЛИСТ КОРРЕКТИРОВКИ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ

Дата переноса занятия	Причина переноса занятия (приказ на выход с обучающимися с указанием № приказа, больничный, отпуск либо дни Б/С, командировка и т.п.)	Дата, на которую осуществлен перенос занятия	Форма реализации программного материала (уплотнение, доп. занятие и др.)

Входное тестирование

Максимальное количество баллов: 10

1. Как называется подвижный графический объект, который действует на сцене проекта и выполняет разнообразные алгоритмы (сценарии).

Исполнитель алгоритмов, которому доступны все команды языка Scratch.

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Котенок

2. Блоки команд в программе Scratch разделены на разноцветные категории. Сколько таких категорий?

- А) 20
- Б) 15
- В) 10
- Г) 7

3. Как называется алгоритм (или сценарий), составленный из блоков языка Scratch для какого-нибудь объекта?

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Код

4. Чему равна ширина сцены?

- А) 320 точек
- Б) 480 точек
- В) 260 точек
- Г) Может меняться

5. Сколько костюмов может иметь спрайт?

- А) 1
- Б) 2
- В) Любое количество
- Г) Можно не более 7

6. Чему равна высота сцены?

- А) 320 точек
- Б) 480 точек
- В) 360 точек
- Г) Может меняться

7. Как называется место, где спрайты двигаются, рисуют и взаимодействуют?

- А) Скрипт
- Б) Спрайт
- В) Сцена
- Г) Котенок

8. Можно ли сделать проект, в котором нет сцены?

- А) Да
- Б) Нет
- В) Иногда можно

9. Какое расширение имеют файлы, созданные в среде Scratch?

- А) .sb3
- Б) .exe
- В) .psd
- Г) .bmp

10. Набор команд, которые может выполнять объект, называют ...

- А) СКИ
- Б) Алгоритм
- В) Скрипт
- Г) Программа

Ответы на тест:

- 1. Б
- 2. В
- 3. А
- 4. Б
- 5. В
- 6. В
- 7. В
- 8. Б
- 9. А, 10.

Оценочный лист индивидуального проекта
 ФИО обучающегося _____

№ п/п	Критерии оценивания	Параметры	Фактический показатель (от 1 до 5 баллов)
1	Тема проекта	Тема соответствует содержанию проекта	
2	Актуальность	Тема проекта актуальна для учащегося и отражает его индивидуальные потребности и интересы	
3	Соответствие содержания проекта заявленной теме	Тема отражает ключевую идею проекта и ожидаемый продукт проектной деятельности	
4	Техническая сложность	Наличие заставки и титров с указанием авторства. Правильно построенные скрипты. Защита от ошибок Уровень проработанности проекта	
5	Оригинальность	Новизна работы	
6	Дизайн	Художественное оформление, авторская графика. Соответствие темы проекта	
7	Наличие соответствующего музыкального сопровождения с указанием в титрах авторов музыки	Музыкальное сопровождение соответствует теме проекта	
8	Практическая значимость	Возможность трансляции проекта, возможность использования в школе	
9	Оценка защиты проекта	Полнота представления работы, подходов, результатов. Аргументированность, убедительность. Четкость и ясность изложения.	
Итоговое количество баллов			

Критерии оценки:

«4-5» - высокий уровень усвоения программы;

«3-4» - средний уровень усвоения программы;

«1-3» - низкий уровень усвоения программы.